Numero 4 - 1994
Club
Nintendo®
Wario Land
FIFA Soccer
Multitap
Flintstones 2
Talespin
Tutti i punteggi, tutte te vostre
lettere, tutte le novità Nintendo

FAI LA TUA SCELTA!

Super Nintendo 16 Bit

CARTOON
Goof Troop
Bart's Nightmare
Magical Quest starring Mickey Mouse
Tom & Jerry
Tiny Toon
Road Runner
Krusty's Super Fun House Simpson
Turtles IV

SPORT
Fifa Soccer
World Cup '94
Striker
Nigel Mansell's World Championship
Super Off Road
G. Foreman Boxing
W.L. Basketball
Super Wrestlemania
Super Soccer
Super Tennis

AVVENTURA
Mr. Nutz
Aero the Acro Bat
Aladdin
Plok
Super Mario All-Stars
Jurassic Park
The Blues Brothers
Addams 2
Bubsy The Bobcat
Super Adventure Island
Congo's Caper
Prince of Persia
Super Castlevania IV
Zelda III
Super Ghouls'n Ghosts
Pilotwings

STRATEGIA
Lemmings
Sim City

SPARATUTTO
Biometal
Mechwarrior
Super Strike Gunner
Starwing
Super Aleste
U.N. Squadron
Super Probotector
Super R-Type

AZIONE
Street Fighter 2 Turbo
Final Fight 2
Spiderman X-Men
Alien 3
Battle Toads 2
Super James Pond
Super Double Dragon
Batman Returns
Fatal Fury
Final Fight
Super Mario Kart
Street Fighter 2
F-Zero

Nes 8 Bit

CARTOON
Talespin
Flinstones 2
Cartoon Workshop
Darkwing Duck
Duck Tales 2
Tiny Toon 2
Tom & Jerry

SPORT
Jimmy Connors Tennis
Nigel Mansell's World Championship
Rackets & Rivals
Ferrari GP
Indy Heat
Rad Racers
Nintendo World Cup

AVVENTURA
Addams 2
Indiana Jones and The Last Crusade
The Blues Brothers
Rodland
Jurassic Park
Trolls in Crazyland
Kirby's Adventures
Adventure Island 2
Super Mario Bros. 3
Boulder Dash

STRATEGIA
Kabuki Quantum Fighter

SPARATUTTO
Gum Shoe (per Action Set)
Ultimate Air Combat
Megaman III

AZIONE
Battle Toads & Double Dragon
Barbie

ROMPICAPO
Yoshi's Cookie
Mario & Yoshi

Game Boy

CARTOON
Tiny Toon 2
We're Back
Batman The Animated Series
Speedy Gonzales
Looney Tunes
Darkwing Duck
Mickey's Dangerous Chase
Barts vs Juggernauts Simpson
Popeye 2
Garfield
Tom & Jerry
Little Mermaid - La Sirenetta
Mickey Mouse
Bugs Bunny Crazy Castle
Tiny Toon
Turtles II

SPORT
World Cup '94
Jimmy Connors Tennis
Nigel Mansell's World Championship
Top Ranking Tennis
NBA All Star 2
G. Foreman Boxing
Ferrari GP
Track & Field
F1 Race + adattatore per 4 giocatori

AVVENTURA
Wario Land
Indiana Jones and The Last Crusade
Adventure Island 2
Kirby's Dreamland
Zelda Link's Awakening
Titus The Fox
Gargoyle's Quest
Super James Pond
Crash Dummies
Addams 2
Kid Dracula
Adventure Island
The Blues Brothers
Mystic Quest
Super Mario Land 2
Boulder Dash
Super Mario Land

SPARATUTTO
Bionic Commando
R-Type
Terminator 2 The Movie
Megaman

AZIONE
Alien 3
Spiderman 3
Battle Toads 2
Barbie
Titus The Fox
Raging Fighter

ROMPICAPO
Yoshi's Cookie
Mario & Yoshi

SOM

4 '94

Hallo stupendi Nintendomariomaniaci, so bene che siete in vacanza alla grande, perciò ho sistemato tutti i tubi della doccia fuori casa e ho riempito le pagine di questo numero con fresche recensioni, spumeggianti novità, frizzanti trucchi, Help di gruppo e giochetti da Club Estivi. Io, Yoshi, Luigi e la Principessa passeremo le vacanze dentro la console più fresca di casa Bros., quella piazzata sotto la veranda, oppure a giro in un Game Boy, comunque sempre in maniera insolita, da veri NUMERI 1!!

Aero the AcroBat per SNES

pag. 8

Il mitico Mondo dei Divertimenti, il Circo, sta per essere distrutto da un gruppo di diabolici individui. Chi potrà osare tanto da sconfiggerli?

Talespin per NES

pag. 12

Non sappiamo quale agenzia abbia organizzato gli 8 viaggi di Baloo l'orso, ma certamente era una di quelle che promettono AVVENTURA con la A maiuscola!! E hanno mantenuto la promessa, alla grande!!

WarioLand per GB

pag. 20

Volete un consiglio!?! Giocatela questa cassetta. Giocatela, giocatela, giocatela e WarioLand entrerà nella lista dei vostri favoriti! WarioLand è il vero capolavoro della giocabilità!!!

Presidente: Super Mario Direttore: Pino Marchi
Responsabile Editrice in Italia: Linea GIG S.p.A.
su autorizzazione John Fletcher, Editor in chief
Art: Catalyst Publishing, Nintendo Co., Ltd.
Stampa: Catalyst Publishing, England.
Direzione e Segreteria: Linea GIG
CLUB NINTENDO Via Volturno 3/12
50019 Osmannoro Firenze.

Il gioco più veloce e più venduto del '93 è uscito sullo SNES, giusto in tempo per i Mondiali del 1994. Questa nuova versione di Super Nintendo contiene più opzioni di un osservatore dell'AC Milan. È pieno di nuove caratteristiche ed intensificazioni; e adesso con l'incredibile sistema Multitap puoi anche sfidare i tuoi amici e giocare con un massimo di 5 giocatori! Continua a leggere per avere un completo resoconto di questo gioco che ha davvero detto una parola definitiva nel mondo del calcio simulato.

FI

UNA RETE PIENA DI POSSIBILITA

Il FIFA SOCCER include un sacco di opzioni speciali che si possono paragonare soltanto con una vera partita di calcio! Puoi giocare con 30 squadre internazionali, con giocatori dotati di abilità e di qualità eccezionali che si vedono nell'azione di gioco. Puoi giocare in Exhibition, Torneo, Playoff e i match delle Leghe e avrai l'opzione anche di modificare un sacco di altre caratteristiche che includono le condizioni del tempo e del

lancio, i falli, offsides, la durata della partita e il tipo di partita. Tutti questi caratteri possono essere modificati e aggiustati a tua scelta. Tutto questo grazie all'attenzione veramente speciale ai dettagli di EA Sports.

UNA GRAFICA DEFINITIVA

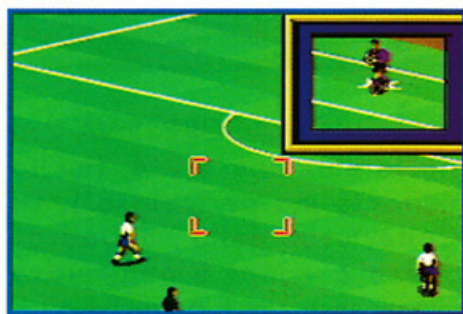
Come si può vedere dalle immagini sullo schermo, la grafica è superba perché ha una prospettiva isometrica tridimensionale. L'animazione del giocatore è stata migliorata. Ecco le nuove animazioni: i tackles scivolati (interventi in scivolata), half-volleys/mezzi tiri al volo,

flying headers/colpire la palla di testa in tuffo, bicycle kicks/sforbiciata e addirittura le gioie e le delusioni dei giocatori, (con alcuni giocatori che si mettono in

ginocchio e picchiano la terra con le mani per la rabbia!. Ti possiamo assicurare che abbiamo cercato di includere in questo gioco tutti gli aspetti di una vera partita.

È NATA UNA STELLA

Il giocatore che sta giocando e che stai controllando ha sotto di sè una piccola stella. Se avrai acceso il Multitap la stella di ogni giocatore sarà colorata diversamente per evitare confusione in certe possibili posizioni pericolose. Quando il giocatore ha controllato la palla la stella si riempie e il suo numero appare accanto; è un sistema semplice ma funziona benissimo. I programmatori hanno anche aggiunto un POWER PASS METER/MISURATORE DI POTENZA DI CROSS che permette di passare la palla con precisione.

Una volta che ha la palla che cosa fa il tuo giocatore? Dunque, può scegliere di passarla lungo il campo con il pulsante B, lanciarla sopra la testa usando il pulsante Y, tentare il contrasto "one-touch" con il pulsante X oppure cercare di fare un goal con il pulsante A. Quando invece il tuo giocatore non ha la palla ci sono numerose possibilità per cercare di conquistarla ai danni del tuo avversario. Si può fare un sliding tackle/intervento in scivolata usando il pulsante Y , dare una buona spinta con la spalla usando il pulsante X oppure correre più veloce con il pulsante A, questo ti dà una bella spinta in velocità. Si fanno anche le spettacolari rovesciate o i colpi di testa usando la configurazione standard dei quattro pulsanti. Si può eseguire la finta prima del tiro utilizzando i pulsanti LEFT/SINISTRA e RIGHT/DESTRA per ingannare l'attento portiere.

Alla fine della partita appariranno le immagini salienti dell'incontro tra le quali i goal e i salvataggi difensivi, e anche il giocatore che riceverà l'ambito premio di "Uomo Partita"! Un bel tocco, vero?

LE SCELTE TATTICHE

Le decisioni tattiche vanno prese lontano dal campo di gioco, e queste includono le formazioni delle squadre, la strategia della squadra e anche la copertura di tutti per evitare i possibili errori. Ecco alcune strategie standard: DEFENSE/DIFESA, ALL-OUT DEFENSE/DIFESA MASSIMA, LONG BALL/PALLA LUNGA, oppure L'ALL-OUT ATTACK/L'ATTACCO SPIETATO da suicidio, per dirne un alcune.

Dopo aver deciso una strategia che va bene alla tua squadra apparirà la tabella delle formazioni. Qui potrai decidere di giocare con sicurezza con una squadra DIFENSIVA o una formazione 4-4-2 oppure fare

una squadra AGGRESSIVA con una formazione 4-2-4, (molto eccitante ma pericolosa!). La "Copertura della Squadra" (difesa a zona) è una nuova caratteristica che ti permette di modificare quanta copertura dedicare a delle zone specifiche della tua squadra. Mantieni una difesa di ferro o forse un attacco largo. La scelta è tua!

ESIBIRSI DI NUOVO...E DI NUOVO...

Sono faticosi i goal spettacolari come i DIVING HEADERS/colpi di testa in tuffo o i OVERHEAD KICKS le rovesciate ma se riuscirai a far entrare quella palla nella rete farai salti di gioia e se userai l'opzione del replay potrai rivivere più volte il tuo momento magico!

L'azione frenetica viene accompagnata dalle urla dei tifosi sugli spalti e il rumore aumenta quando l'azione si avvicina all'area di rigore. Ci sono ben 30 cori da stadio!

IL CALCIO INTERNAZIONALE FIFA fa sembrare gli altri giochi di calcio partitine da bambini! Ti offre un sacco di nuove caratteristiche e opzioni e garantisce ore di divertimento. Nessun altro gioco di calcio ci si avvicina e davvero non ha rivali con il nuovo Multitap con

l'opzione per giocare in 5. Questo dovrebbe essere il top per gli amanti del calcio...anche per quelli che non lo amano! Se lo mancherai non ti perdonderai mai!!

SUPER MULTITAP

Preparati ad un'esperienza mozzafiato! Il Super Multitap è arrivato e potrai giocare insieme a 4 altri giocatori! Potrai umiliare o assistere gli altri giocatori durante il gioco e la scelta sarà tutta tua!

COME FUNZIONA?

Ok, ecco i fatti. Puoi inserire il Super Multitap semplicemente e facilmente nel tuo Super NES; come un normale controller (a mano) o mouse impiegando così solo una delle aperture (slot) dei controlli. Adesso al Super Multitap si possono collegare altri 4 controller . Così con questo sistema a disposizione potrai giocare insieme a altri 4 giocatori.

UN BREVE MA CHIARO ESEMPIO

Diamo un'occhiata ad uno dei giochi che usano questo meraviglioso hardware...FIFA SOCCER, il grande gioco del calcio.

Come ottenere il massimo da questo grandissimo gioco? Devi soltanto accendere il Multitap per scoprirlo! Puoi giocare contro altri 4 giocatori o insieme nella stessa squadra. Come ti puoi immaginare questo aggiunge un'altra dimensione ad un gioco che era già micidiale! Il controllo è molto facile perché ognuno dei 5 giocatori viene evidenziato con una stella di diversi colori sullo schermo. Quando un giocatore non si trova sullo schermo appare una freccia del colore della stella di quel dato giocatore che indica la direzione in cui è andato. Potrebbe essere più semplice?

Adesso puoi raccogliere alcuni dei tuoi più abili amici per formare una squadra formidabile che possa spaventare anche i più bravi avversari! Questa è la tua possibilità per capire cosa vuol dire lavorare insieme, capirsi con gli altri della squadra e condividere i momenti più gloriosi o più tremendi di una partita di football. È una sensazione unica fare un goal davanti a 4 amici invidiosi oppure fare un salvataggio all'ultimo minuto e rimanere nel Torneo Mondiale. Chi sa? Potresti diventare l'eroe del giorno...oppure il perdente...Ma adesso divertiti! Non è difficile con il nuovo Multitap!

TITOLO	SUPER MULTITAP
CASA	HUDSON SOFT
TIPO	HARDWARE
GIOCATORE	5

AERO THE ACRO-BAT

Attenzione! È arrivato il circo in paese e farà i suoi spettacoli per un teatro sempre esaurito! La star è Aero l'acrobata e farà stupire e meravigliare il pubblico di SNES con le sue dimostrazioni di abilità, coraggio e prove sensazionali che sfidano la morte!

ECCO LA STORIA FINORA...

Edgar Ektor ha lavorato per il circo per più di 30 anni come un clown e lo pagano, insomma, per fare lo scemo. È conosciuto in questo mondo come "L'amabile Edgar Ektor" ed è contento di essere la star dello spettacolo nel suo amato circo. Però, con l'arrivo di una nuova star, Aero l'acrobata, la gelosia di Edgar s'infiamma! Non può permettere che un giovane dilettante del circo lo metta in ombra, perbacco! Aero stupisce il pubblico con la sua performance da funambolo e con le sue buffonate eseguite quando viene lanciato dal cannone. Edgar comincia a sentirsi inferiore accanto a lui. Cambiando il suo soprannome in "Cattivo" Edgar, lui comincia a creare le trappole più sinistre mai realizzate. Ed Aero è preoccupato? Macchè! Per lui questa è una possibilità ulteriore per mostrare la sua bravura nell'ambiente del circo.

Devi guidare Aero attraverso quest'ambiente pericoloso disegnato dall'Evil/Cattivo Edgar facendogli fare il bungee jumping/salto elastico, rimbalzare sul trampolino e tuffarsi nell'acqua lasciando il pubblico senza fiato!

RIEMPIAMO IL TENDONE!

Questo è il gioco a piattaforme nella sua forma migliore. Le luci sono accese ed il pubblico è incollato alle seggiole sotto il tendone. Dovrai avere una testa molto equilibrata per superare le salite, le discese e le trappole che aspettano il nostro eroe.

All'inizio di ogni livello ti sarà detto esattamente quello che devi fare per completare ogni atto. Mettere la testa in bocca al leone ti sembrerà un gioco da bambini quando capirai quello che devi fare!

TUTTO IN UNA SOLITA NOTTE DI LAVORO

Riceverai un sacco di punti extra eseguendo alcuni trucchi e raccogliendo una varietà di oggetti. Troverai anche che potrai usare quasi tutta l'attrezzatura per aiutarti durante l'azione e per raggiungere aree ed oggetti altrimenti inaccessibili.

I TRAMPOLINI

Anche se sembra un semplice divertimento saltare in sù e in giù sui trampolini dobbiamo dirti che servono ad aiutarti durante il gioco. Ti faranno saltare in alto e ad un'altezza maggiore che permetterà a Aero di raggiungere oggetti o piattaforme che sono troppo alti usando il salto standard. Però bisogna stare mooolto attenti perché la maggior parte dei trampolini hanno sotto di loro dei letti fatti di chiodi! Basta un movimento falso per far diventare il nostro eroe un Aero-spiedino!

IL CANNONE

Questa bravata non è per quelli dal cuore debole ma Aero non ha problemi a trasformarsi in una palla di cannone sempre negli interessi del progresso! L'altezza che raggiungerà sarà determinata da un contatore che apparirà quando avrai pigiato il pulsante JUMP/SALTARE.

LA MACCHINA DELLE BOLLE

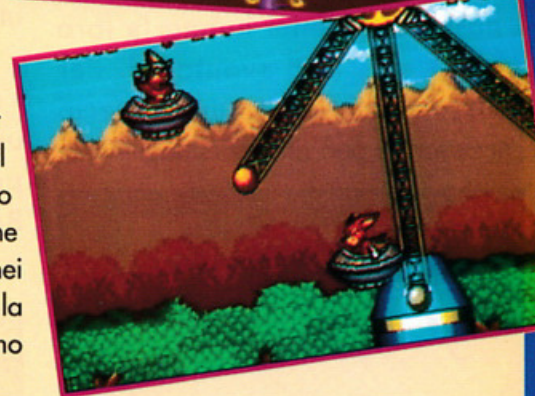
Ecco un modo più comodo per raggiungere le micidiali altezze del tendone grazie a questo marchingegno strano. Però il supporto/l'appoggio che ti danno è quasi inconsistente anche nei momenti migliori per cui la chiave è la velocità quando queste bolle ti offrono un passaggio!

GLI ANELLI

Se farai saltare Aero attraverso gli anelli riceverai alcuni meritati punti extra. Se hai il coraggio prova a farlo saltare attraverso gli anelli in fiamme; sono faticosi da superare ma i premi che potresti ricevere valgono la fatica.

ROLLER COASTER/LE MONTAGNE RUSSE

Aero salterà su una montagna russa da incubo ed il suo viaggio sarà interrotto da barriere spinose e dovrà saltarle o chinarsi per evitarle.

Aero l'acrobato arriva in questo gioco favoloso per Super Nintendo e potrai vedere come sono chiare e dettagliate le immagini e i colori stupendi che hanno usato. Questi insieme ad un'animazione fluida e alla musica che richiama quella usata nei circhi contribuiscono a creare un gioco che forse forse giocherai per tutta la vita e non ti stancherà mai !

THE FLINTSTONES®

The Surprise at Dinosaur Peak

"YABBA-DABBA-DOO".

Quest'estate uscirà il film dei Flintstone e puoi scommettere lo stipendio di un mese che il gioco che lo seguirà avrà un grande successo. Allora non mancare questo gioco di: "I FLINTSTONES - LA SORPRESA AL PICCO DEI DINOSAURI". In questa nuova avventura Fred e Barney scoprono che i loro figli, Bamm-Bamm e Pebbles, si sono persi! Sono stati separati dal villaggio di Bedrock da un enorme fiume di lava e l'unico modo per raggiungerli è di chiedere passaggio ad uno Pterodattilo. Essendo egoista, lo Pterodattilo chiede a Fred e Barney di dargli 5 gemme come pagamento per accompagnarli dai figli. E così inizia l'avventura! Fred e Barney dovranno attraversare 12 livelli di sfide preistoriche per ottenere le gemme.

CONTROLLARE FRED E BARNEY

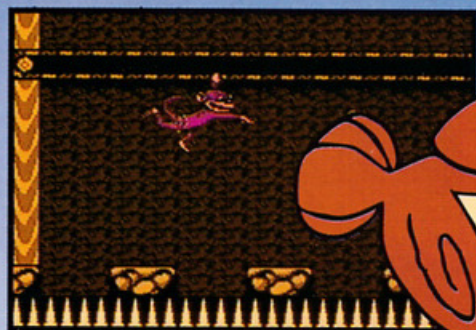
I nostri due amici hanno le loro abilità ed i loro svantaggi. Per esempio, Fred è un esperto rocciatore e può attaccarsi facilmente

Una mappa molto utile mostra fino a dove sono arrivati i nostri eroi.

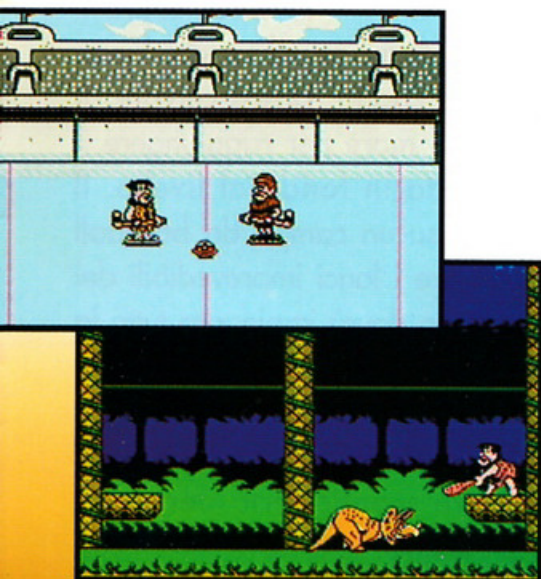
su quasi qualsiasi cornicione strapiombante. Purtroppo non può arrampicarsi sui pali. Ma, per fortuna, Barney è il contrario esatto di Fred ed è un superbo arrampiccatore di pali ma un pessimo rocciatore. Sta al giocatore decidere quando è il momento migliore per utilizzare le abilità di Fred o Barney.

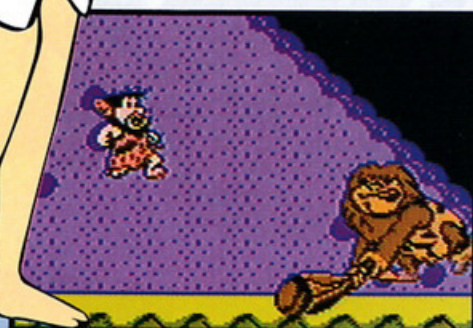
I nostri eroi delle caverne possono usare anche le loro armi. Fred possiede una possente clava e Barney un fionda. Barney ha il vantaggio perché può usarla anche quando è appeso in cima ad un palo in alto. Devi scegliere attentamente quale arma usare contro alcuni avversari. Questa è una parte vitale del gioco perché alcuni avversari sono estremamente resistenti sia alla clava che alla fionda. Devi sperimentare per scoprire chi sono.

La miniera di granito del Signor Slate dà la possibilità a Fred di provare un modo alternativo di trasporto.

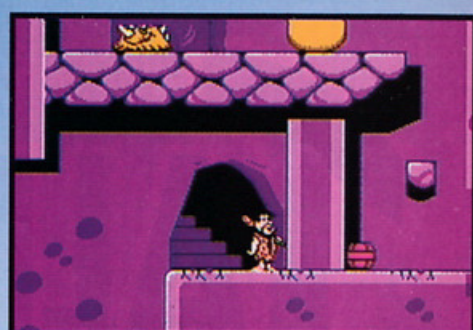
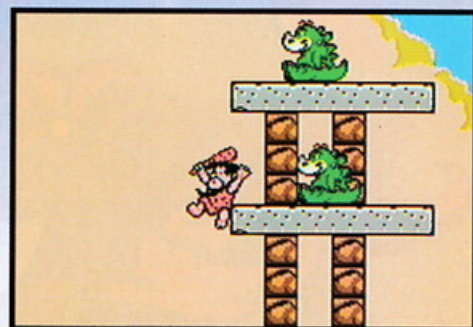
"È dietro di te!"

C'è una grande mappa, alla "Mario World" che mostrerà dove Fred e Barney stanno trattando con il Pterodattilo. Dopo aver completata una fase la coppia dell'era della pietra può proseguire a quella successiva. Ogni fase deve essere completata prima che Fred e Barney possano pagare il Pterdattilo e salvare gli sfortunati figli.

L'INVENTARIO DEL GIOCO

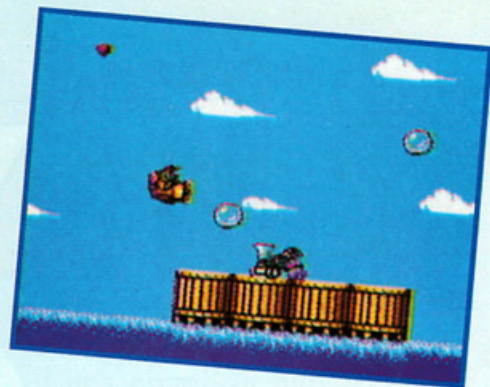
Come in tutti i giochi a piattaforme esistono numerosi oggetti che si possono raccogliere durante dati livelli. Le Stelle sono senza dubbio le più importanti perché per ogni stella raccolta apparirà una delle lettere del famoso grido *"YABBA-DABBA-DOO"*. Se riuscirai a far apparire tutte le lettere ti troverai con un premio molto utile: una vita extra!

Numero 2 sulla lista degli oggetti essenziali sono i cuori d'energia. Questi non solo aggiungono un altro cuore al tuo misuratore d'energia ma riempiono addrittura quelli vuoti! Non c'è male! Per quello che riguarda le armi, si possono trovare i martelli di pietra che Fred e Barney possono lanciare agli increduli avversari.

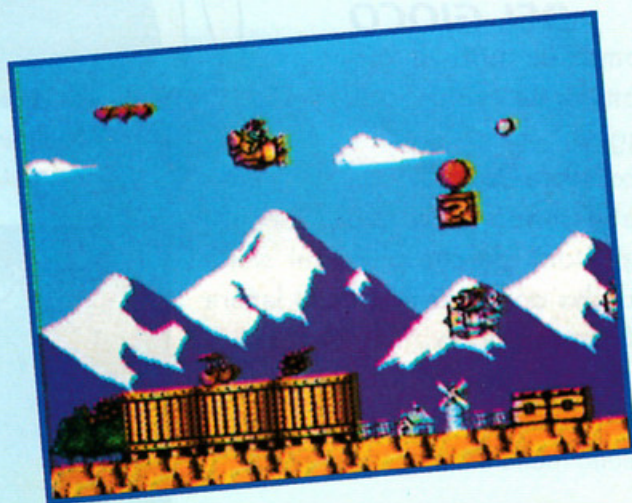
Ogni volta che volta Fred o Barney sconfiggono una dei cinque guardiani

Fred combatte uno dei cinque guardiani.

Vedere il mondo da una prospettiva diversa può essere un'esperienza spaventosa.

riceveranno una delle cinque gemme/cristalli che servono a pagare lo Pterdattilo. Ti avvertiamo, i guardiani diventeranno sempre più difficili da sconfiggere e le gemme che riuscirai a prendere saranno ben meritate.

"I FLINTSTONES - LA SORPRESA AL PICCO DEI DINOSAURI"

annuncia l'arrivo sullo SNES di due dei personaggi più famosi dei cartoni animati e tutto l'umorismo e lo stile originale non sono stati cambiati. Tutti i personaggi sono ben animati e tutti i giocatori troveranno i puzzle ed il divertimento che si aspettano da un gioco a piattaforme. È senza dubbio sensazionale.

TITOLO	FLINTSTONES 2
CASA	TAITO
TIPO	PIATTAFORMA
GIOCATORE	1

CHOCKS AWAY-VIA I BLOCCHI!

Ci sono 8 livelli sfrigolanti in "Talespin". Ognuno è pieno zeppo di pericoli che nessun pilota dovrebbe mai affrontare. Ma il nostro Baloo non è un pilota qualunque e la sua abilità aerea gli darà un grosso vantaggio per finire questa pazza avventura da far drizzare i capelli!

VOLARE (IN ALTO) CON TALE SPIN

Il cielo è il traguardo e allora salta dentro la cabina dell'aereo Mini-Sea Duck e vola, vola, vola in questa avventura dalle altezze stupefacenti di Disney!

Questa versione aerea del fantastico serial animato di Disney è strapiena di azione difficili ma eccitanti che proveranno anche i più esperti tra i piloti! Una cosa è certa: non sarà un pic-nic quando il nostro ospite Baloo scoprirà di non essere solo mentre fa la sua strada per distribuire le merci alla gente della Cape/Capo. Ci sono Don Karnage e la sua banda di pirati grulli che gli danno la caccia rendendo il suo volo un attimino più difficile!

Nel primo livello Baloo si trova in aereo sopra il mare con un sacco di elicotteri e macchine che fanno le bolle che gli danno la caccia. Dovrà cercare di evitare i piroscafi lungo il mare per raggiungere il sottomarino che l'aspetta in fondo al livello. Il secondo livello si svolge su un campo da baseball dove Baloo dovrà scansare i lanci imprevedibili dei piloti svitati! Sotto il campo dovrà impiegare tutta la sua bravura da pilota mentre vola attraverso un labirinto sotterraneo se vuole continuare l'avventura! Alla fine di ogni livello Baloo incontrerà un enorme guardiano. Baloo deve sconfiggerlo per poter proseguire al livello successivo.

Ci sono tantissime cose che Baloo può raccogliere durante il suo viaggio e tutte gli sono utili. Dovrà tenere gli occhi aperti per vedere gli oggetti sparsi sul paesaggio. Per scoprire alcuni oggetti speciali dovrà sparare alle nuvole, agli edifici, ai muri ed ai palloncini. I cuori gli daranno molta energia e se riuscirà a prendere la frutta riceverà un sacco di punti extra.

Se Baloo riuscirà a prendere anche le scatole di carico gli sarà dato un perfetto punteggio bonus! E se avrà fortuna forse scoprirà i segreti livelli bonus...

IL BONUS ROUND

Baloo dovrà scoprire la speciale porta nascosta e poi passarci dentro (con l'aereo). Entrerà nel bonus round dove troverà Kit Cloudkicker/Calcia-nuvole che guida il suo "airfoil". Kit dovrà far scoppiare i palloncini e volare attraverso la frutta che apparirà. Più frutta riuscirà a colpire più punti riceverà Baloo! Il tempo è essenziale perché Kit avrà solo 40 secondi per acchiappare più punti possibile!

I CONTROLLI PRIMA DEL VOLO

È essenziale al progresso di Baloo prendere le scatole di carico e i sacchi di soldi. Ogni volta che finirà un livello si fermerà all'aviorimessa/hangar degli Wildcats dove può fare riparazioni all'aereo. Più oggetti riuscirà a prendere più tempo passerà a riparare l'aereo e a prepararlo per la battaglia successiva. Ci sono tanti oggetti che Baloo può prendere per fare riparazioni al Mini-Sea Duck. Può avere un nuovo motore che aumenterà la velocità oppure far migliorare la carrozzeria per aumentare la resistenza dell'aereo. Può anche far migliorare il potere di fuoco che l'aiuterà quando combatterà i nemici nell'aria. Qualsiasi cosa tu scelga, saranno soldi ben spesi!

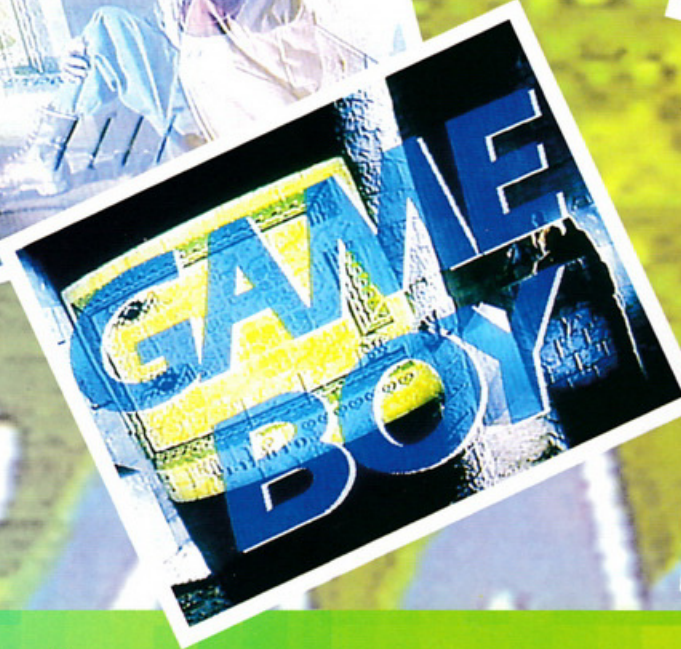
ON A WING AND A PRAYER

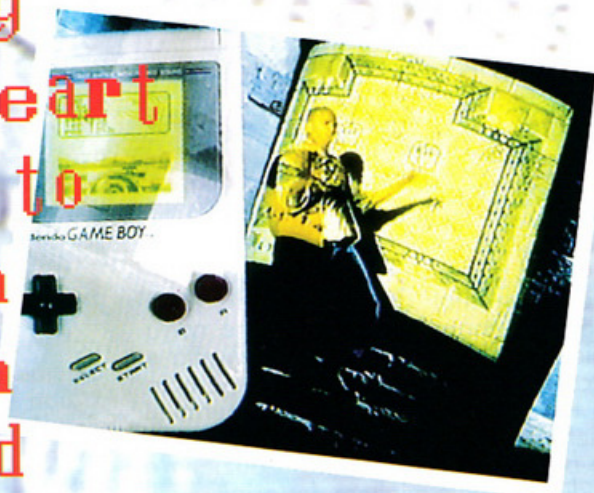
Prendi gli occhialoni e divertiti per ore giocando come co-pilota del Mini-Sea Duck insieme all'irrefrenabile Baloo. È un gioco difficile mentre combatti per il primato dei cieli contro il cattivissimo Don Karnage e C.. Speriamo che tu abbia una testa ben equilibrata per volare a queste altezze!

NINTE

Perchè è estate, perchè ci piace cantare, perchè siamo tanti, perchè siamo i Numero 1, perchè i poster stanno sempre bene attaccati dove si possono attaccare, perchè questa è una News stupenda, Vi regaliamo due paginoni del più spettacolare spot Game Boy in onda su Video Music con tanto di foto e di testo da karaokare.

E soprattutto perchè

TUTTO IL RESTO E' ... GAME OVER !!!!

NDO NEWS

Down With Game Boy
From the Very Start
Game Boy
I Got Heart
the Start to
Play the Part D.D. Down
With Game Boy Peep'n
Thru With an Overhead
view Cut a Man's
Gotta Do What a Man
Gotta Do So I Stay on
Track Collect the
Facts Never Cut Slack
I Always Watch by
Back for Jacks Down With Game Boy
Strong a Stan in the Man of the Plan
I Cut the Power in My Head
in my Hands
Down With Game Boy

TU PARLI... IO N'intendo!

Corso rapido di Nintendolingua dedicato a tutti quelli che hanno sempre pensato che il coin-op fosse un gelato mangiato andando a cavallo, il bonus un omaccione alla Bud Spencer e la cartuccia una "cosa" piena di polvere da sparo. IIIª puntata.

Picchiaduro

Tutti i giochi in cui gli avversari vengono affrontati dal protagonista (cioè voi!!!) a mani nude (ma anche con i piedi se lavati!) in una lotta diretta e accanita. Questo era sicuramente noto a tutti, meno noto forse che il termine viene dall'inglese *Beat'em up = prendili a botte* e che dunque la traduzione è indubbiamente migliore dell'originale. Il picchiaduro più celebre della storia dei videogame è, ovviamente, il mitico Street Fighter!!

Power Up

Il bonus più amato dai giocatori di lotta e fuoco. Se riuscite a procurarvi un *power up* potete infatti migliorare la vostra potenza di gioco a tal punto che...i nemici non vi basteranno mai!!!

Realtà Virtuale

Quel nuovo modo di fantasticare per cui mentre prima bastava chiudere gli occhi e immaginarsi qualsiasi situazione, ora bisogna mettersi un casco in testa, collegarsi con tremila cavetti a 300 volt e tenere gli occhi aperti per provare le stesse identiche sensazioni di quando si fantasticava ad occhi chiusi comodamente sdraiati in poltrona. In parole povere: il progresso!! Terminato il lamento tardoromantico diremo che la realtà virtuale, lo dice la parola stessa, è una realtà falsa, ma giacchè programmata al computer appare proprio come vera. La sua migliore applicazione è in un campo medico, dove si "snocciola" il corpo del paziente nello schermo e il chirurgo opera come se muovesse un mouse, ma anche ingegneristico e tecnologico in genere. A noi poveri mortali, in fatto di realtà virtuale, arrivano *per ora* le volgarizzazioni degli studi applicate a banalità. Meglio leggere un bel libro di fantascienza!

Sparatutto

Altra bella traduzione da... indovinate un pò!! *Shoot'em up = sparagli addosso*. Non più a mani nude ma ben riforniti di pallottole vi piazzate in qualche luogo del mitico schermo e buttate giù i nemici fastidiosi come mosche centrandoli ad uno ad uno. Lo sparatutto abbisogna di occhio, di mira e grandissima velocità di sparo. Piccolo suggerimento. Si può "barare" giocando in due, uno preme ininterrottamente il pulsante delle bocche di fuoco, l'altro si sposta nelle posizioni chiave.

Tips 'n Tricks

Qui si gioca facile perchè tutti i nintendomani sanno benissimo che il saltellante termine inglese indica *il massimo dei trucchi*, il top della felicità, il super della soddisfazione, il bicchier d'acqua nel deserto all'assetato che si è perduto senza neppure un cammello.Cosa sarebbe mai la nostra vita senza TIPS???

Zymotic

Termine che apparentemente con la nintendolingua non c'entra un tubo, ma giacchè i tubi sono lo strumento indispensabile e glorioso del nostro mitico Super Mario Bros. ci fa proprio piacere di segnalarvi questa, che è l'ultima, ma proprio l'ultima parola del vocabolario inglese, significa infatti: *soggetto a fermentazione*. E dunque a *proliferazione* e dunque *è proprio come noi* Nintendomaniaci che diventeremo sempre più grandi, sempre più bravi, sempre più **NUMERI 1 NEL MONDO!!!!**

Termina qui la terza ed ultima lezione del Corso di Nintendolingua.
Nel prossimo numero andrà in onda la prova di esame. Siete pregati di esercitarvi e di conservare questi fascicoli.
Il corso Tu Parli Io N'intendo rilascerà un diploma a tutti i partecipanti che sosteranno positivamente le prove di esame!
Y
OXFORD
ARD
N

Super GAME BOY™

Quale sarà il più grande evento di quest'estate? Il Campionato Mondiale di Calcio? I fuochi d'artificio a ferragosto? L'anniversario dello sbarco in Normandia? Tutti potrebbero essere motivi per eccitarsi ma noi vogliamo annunciare l'uscita imminente dell'hardware più atteso sul mercato dei video giochi: è il Super Game Boy! Questa incredibile novità tecnologica ti permetterà di trasformare le cartucce di Game Boy in giochi a colori da giocare sul tuo televisore e contiene tutto il potere di un Super NES a 16-bit!

Ti stai chiedendo come tutto questo possa accadere? Dunque, è un pò complicato ma fondamentalmente si tratta di una cartuccia che si inserisce nel tuo Super NES come una cartuccia qualsiasi. La differenza sta nel fatto che questa cartuccia è uno speciale adattatore Game Boy. Si possono inserire e trasformare più di 350 giochi Game Boy che si trasformeranno da giochi in bianco e nero di 50mm x 50mm a giochi a colori da vedere sul tuo televisore; in più avrai anche il suono stereo! In questa maniera non solo migliora il gioco originale di Game Boy ma addirittura radoppia la biblioteca del Super NES! Così per la prima volta i grandi giochi di Game Boy come "Kirby's Dreamland", "Tetris", "La leggenda di Zelda: il risveglio di Link" e "Super Mario Land" saranno disponibili per quelli che hanno il Super NES! Che fortuna, ragazzi!

NE SUCCEDONO DI TUTTI I COLORI!

Il Super Game Boy mostra tutta l'azione di Game Boy in diverse tonalità di quattro colori. I giocatori possono anche personalizzare i propri giochi attraverso le prescelte tavolozze di colori per cambiare le immagini sullo schermo. Per esempio, si può cambiare la foresta lussureggiante di Zelda in tonalità blu, oppure La Terra dei Sogni di Kirby la puoi trasformare in tutti i colori che vuoi! Ci sono anche altri nuovi giochi solamente per il Super Game Boy che mostreranno ben 265 colori stupendi!

Si possono mettere bordi diversi intorno allo schermo centrale del gioco. Usando il controller del Super NES i giocatori possono scegliere uno dei numerosi bordi decorativi proposti.

Allontanandoci dallo schermo visivo, vogliamo informarvi del grande cambiamento nel suono. Con il nuovissimo tecnologico "chip" il Super NES ora può creare un suono stereofonico di alta qualità per i nuovi giochi di Game Boy!

KONG A PIENO COLORE!

Il primo gioco ad uscire con le nuove caratteristiche di Super Game Boy è il gioco ad "arcade" più amato finora: Donkey Kong! Di prossima distribuzione GiG!

Il potenziale di Super Game Boy è stupefacente. Pensa che ci sono 15 milioni di persone che hanno il Super NES e 17 milioni che hanno il Game Boy; adesso la combinazione dei due sarà una cosa veramente fantastica! se a questo unisci il fatto che si raddoppia la biblioteca dei giochi di Super Game Boy, e il bonus di poter personalizzare i giochi secondo il desiderio del giocatore allora capirai perché non si può fare a meno del Super game Boy.

TITOLO	SUPER GAME BOY
CASA	NINTENDO
TIPO	HARDWARE
GIOCATORE	1

INFO !

Dopo i giochi di Mario Land 1 e 2 adesso è arrivato WARIO LAND, il terzo gioco della serie. Ma questa volta non giochi con quell'eroico idraulico di Brooklyn. Tu sei invece Wario, il suo nemico numero 1 dal gioco "Seven Golden Coins"/"Sette monete d'oro"! Nintendo ha forse rischiato di escludere l'eroe preferito dalle piattaforme ma ha creato un gioco a piattaforme veramente eccezionale e divertente. Ma poi, non è più divertente fare il cattivo?

Il compito di Warioland è di esplorare il paesaggio alla "Super Mario World"/"Il mondo di Super Mario" e di prendere più tesori possibili. Questo gioco offre tutti gli aspetti migliori di quasi tutti i giochi di Mario. Per esempio, puoi trovare chiavi che aprono le porte segrete come nel gioco "Super Mario World" ma qui hanno dato a Wario qualcosa in più: una scorta di cappelli; ognuno possiede una speciale e particolare abilità.

I THOWPS possono fornire il modo di trasporto di cui hai bisogno.

Wario si tuffa per coprirsi - attento alle mine!

Il nostro eroe si ferma per farsi una breve doccia.

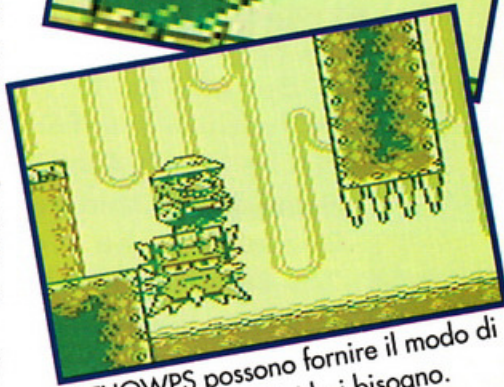
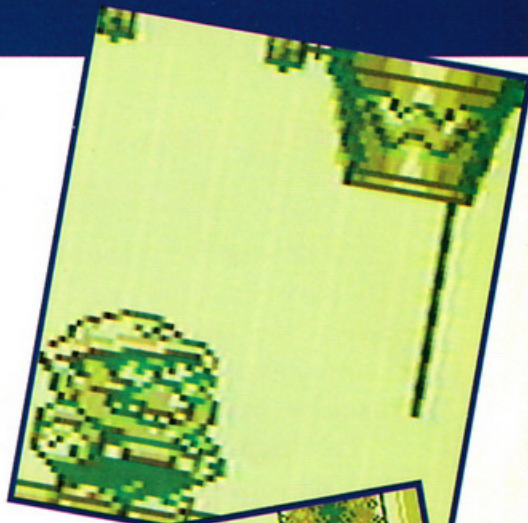
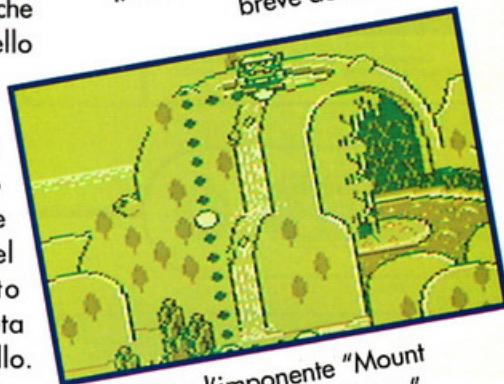
UN CAPPELLO PIENO DI OPZIONI

I cappelli Bull/Toro-con le corna ti permettono di rimanere attaccato al soffitto per evitare certi nemici e di colpirli o saltargli adosso dal di sotto. I Cappelli a Drago danno a Wario l'abilità di distruggere i blocchi che ostacolano la sua strada e anche quei nemici particolarmente difficili da sconfiggere. Il Cappello a Jet porta Wario nell'aria a raggiungere le piattaforme più sfuggenti ed a evitare i nemici di pattuglia. C'è anche il Cappello Duro ed è il primo che Wario troverà. Se Wario cascherà può premere il pulsante Down/Giù per atterrare con un tonfo così potrà disturbare alcuni nemici minori.

QUALCHE VOLTA L'ALITO PESANTE È UTILE!

Insieme al nuovo e meraviglioso arsenale di cappelli ci sono anche una nuova banda di cattivi da affrontare! Molti li puoi sistemare rimbalzandogli sulla testa mentre ad altri potrai far sentire un pò di alito da drago per eliminarli oppure potrai colpirli dal di sotto con il Cappello da Toro. Da tutti i punti di vista l'animazione di "Warioland" è superba, (come tutti gli altri giochi di Mario!). Anche Wario è particolarmente attraente; ogni tanto strizza l'occhio o mostra il pollice in sù alla fine di un livello.

Il compito davanti a te sarà quello di una grande sfida con una quantità enorme di terra da esplorare. Anche con l'opzione SAVE/SALVARE ti troverai completamente preso dal gioco specialmente con tutte le stanze segrete, i livelli bonus ed i tesori speciali che si scoprono con un pò di fantasia/pazienza. Abbiamo delle buone notizie: ci sono i punti Halfway/a metà che salvano il gioco; così se tu farai un capitombolo/fiasco ti troverai magicamente trasportato in dietro a quel punto.

Purtroppo, attivarlo ti costerà dieci monete. Allora devi far prendere a Wario un sacco di monete. Una caratteristica utile è la mappa. Mostrerà la strada che Wario dovrà fare prima che il livello possa essere completato; poi alla fine di ogni livello dovrà sconfiggere un boss. Se Wario riuscirà a fare questo riceverà una doccia di monete d'oro! Se apparirà un puntino nel mezzo della mappa questo significherà che esiste una segreta uscita da qualche parte in quel livello. Però trovarla sarà un duro compito.

Ecco l'imponente "Mount Teapot"/"Monte Teiera".

Dovrai sconfiggere il Minotauro prima di avere accesso al livello successivo.

...e adesso presentiamo il primo premio per quello che assomiglia di più a Dhalsim...

Secchi strapieni di buone cose aspettano Wario l'intrepido!

Alè! Hai trovato uno dei tesori! Ora te ne mancano solo 14!

BOTTIGLIE MOLOTOV E SECCHI ARRUGGINITI??

I livelli bonus hanno la forma di strani campi di tiro oppure di un tuffo con un paio di secchi sospesi. Dopo aver completato un livello Wario può passare ad uno di questi livelli per guadagnarsi un pò di (punti?) extra ben meritati. Nel campo di tiro Wario deve cercare di colpire i cattivissimi lanciandogli bombe mentre corrono attraverso lo schermo. Deve colpire più cattivi possibile perché i premi variano secondo quanti ne riesce a centrare: potrebbe ricevere un cuoricino piccino o addirittura tre vite-extra!

Nel tuffo con i secchi Wario deve tirare la corda giusta che regge i due secchi. Se sceglierà quella giusta raddoppieranno le monete che ha. Se sbaglierà ne perderà metà.

ATTRAVERSO IL BUCO DELLA SERRATURA

Gli oggetti sono tantissimi nel Wario Land e includono monete, cuori, chiavi magiche e, perbacco, quegli importantissimi cappelli.

Ogni cuore che Wario riuscirà a prendere aggiungerà dieci al totale e se raggiungerà cento riceverà una bella vita-extra! Se Wario troverà una chiave questo significherà che sta per ricevere uno specialissimo tesoro. Più tesori troverà (sono 15) meglio sarà per la fine(del gioco). Allora vale la pena cercarli in alto e in basso!/da tutte le parti!

"Wario Land" è una sfida difficilissima. È pieno di livelli faticosi, una cifra di stanze segrete e certi diabolici nemici. Sono tutti insieme in un solo gioco di Game Boy! È un mitico gioco...ma cosa ti aspettavi da Nintendo?

Se tu hai un Game Boy compra subito "Wario Land" e se non ce l'hai cosa aspetti? Corri a comprare GAME BOY e..."Wario Land"

Rice Beach 1

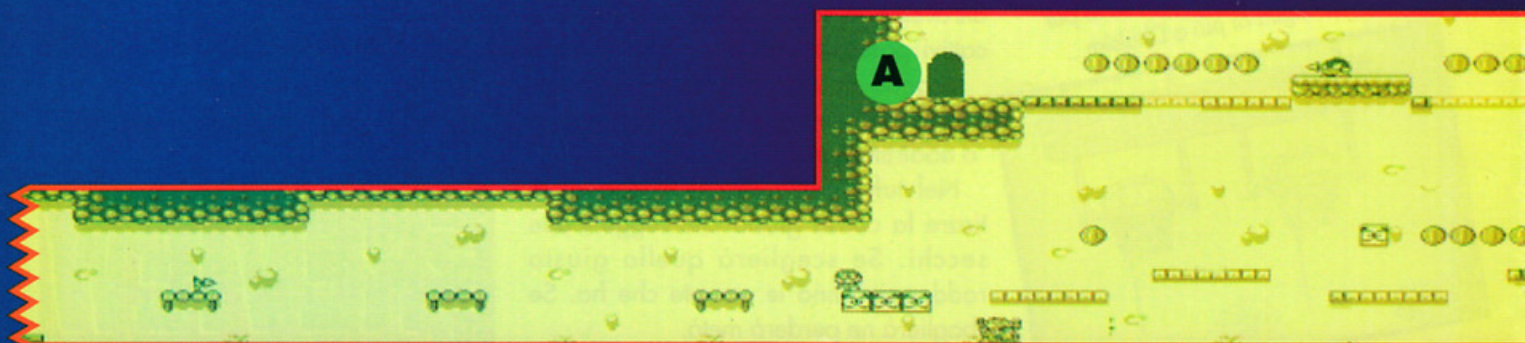
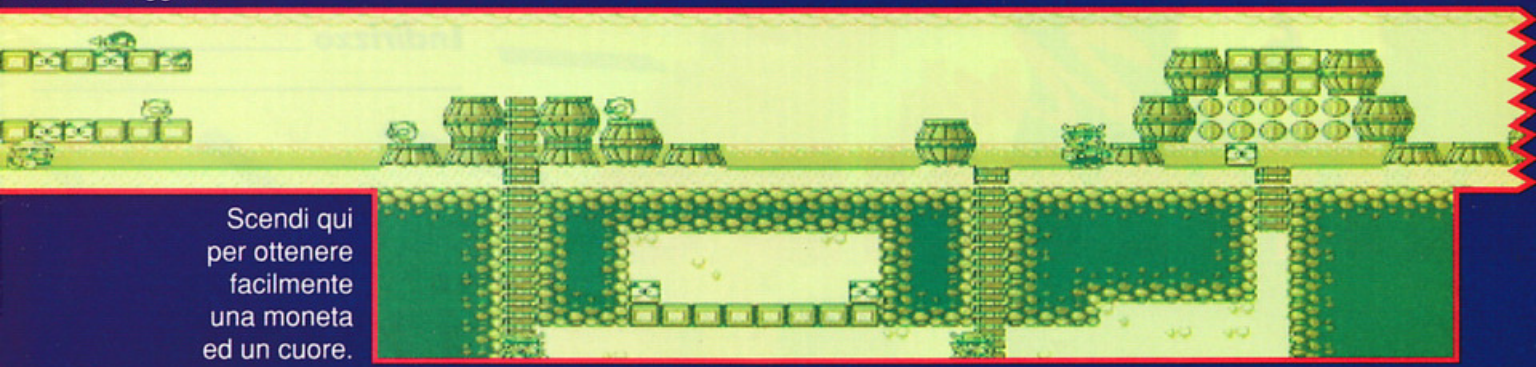
Distrugg
oggetti
un'abbo

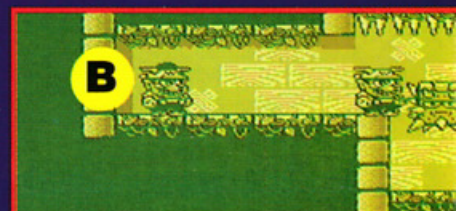
Colpisci questi blocchi per ricevere due monete.

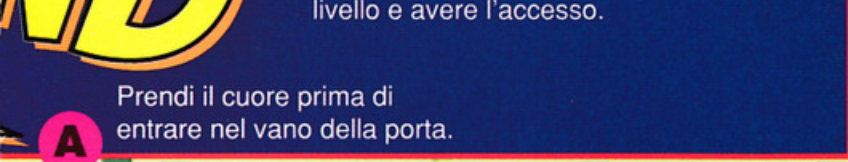
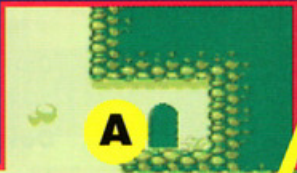
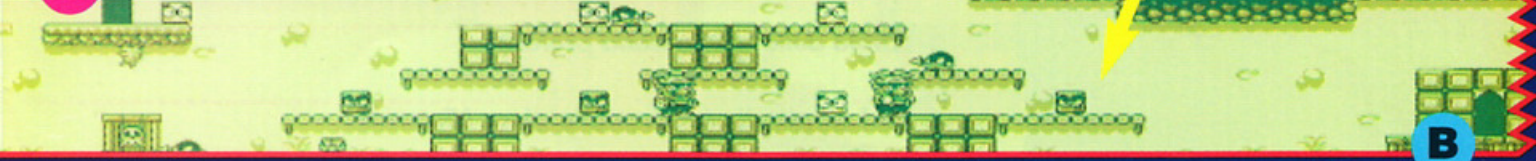
Una pozione aspetta Wario.

Colpisci a sinistra del barile centrale per ricevere un cuore-extra.

WARIO LA

Rice Beach 2

Occhio anche qui! Un sacco di nemici stanno aspettando di conoscerti!

Q u
c
c
Abbiam
Beach/S
avventu

gi tutti questi
per ricevere
ndanza di oggetti.

Scendi qui
per ottenere
facilmente
una moneta
ed un cuore.

EXIT

Alla fine del livello ti
aspetta una sorpresa...

Devi tirare la leva prima di poter allagare il
livello e avere l'accesso.

Dentro questo
blocco c'è un
cappello da
drago.

Prendi il cuore prima di
entrare nel vano della porta.

A

A

B

Qui i guardiani
sono difficili da
vedere e allora
sta'attento!

EXIT

uesto eccezionale gioco a piattaforme di Nintendo sta causando qualche problema per alcuni dei nostri lettori. Allora, visto che siamo così generosi, noi del Club Nintendo abbiamo deciso di aiutarti. o incluso le mappe complete per i primi due corsi della Rice Spiaggia di Riso. Queste dovrebbero aiutare Wario durante la sua ardua ra. Buona fortuna!

B

6 Un NINTENDOmane Tipo?

Nome ____________

Cognome ____________

Data di Nascita ____________

Indirizzo ____________

____

*Finalmente potrai saperlo! Come? Rispondendo al primo sondaggio in diretta del Nintendo Club! Il **G.A.S.P.** Gruppo Autonomo Sondaggi (quasi) Perfetti controllerà le vostre risposte fornendoci tutti i dati utili a ricostruire l'identikit del Nintendomane Tipo '94!*

P.S.

Per far partecipare al test anche i tuoi amici, potrai fotocopiare la pagina ed inviare tutte le copie in un'unica busta.

Se vuoi far parte del campione Nintendo, rispondi alle domande e invia a:
G.A.S.P. - Club Nintendo
Via Volturno, 3/12
50019 Sesto F.no (FI)

Da quando sei un Nintedomane? *Anno*

Su quale console giri? ☐ *Mitica 8 Bit* ☐ *Super Nintendo 16 Bit* ☐ *Game Boy*

Quanti giochi hai?

Quale genere preferisci? ☐ *Piattaforma* ☐ *Puzzle* ☐ *Ruolo* ☐ *Sportivo* ☐ *Picchiaduro* ☐ *Avventura* ☐ *Altri*

Come e perchè scegli un gioco?

Dove fai i tuoi acquisti?

Titolo della tua cassetta preferita

Chi altro della tua famiglia gioca Nintendo?

Giochi da solo o gareggi con gli amici?

Da quanto tempo sei socio del Club Nintendo?

Dai un voto alla rivista da 0 a 10.
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Cosa ti piace di più della rivista?

Cosa ti piace di meno?

Quali iniziative vorresti sviluppare per il Club?

Quali altre riviste leggi abitualmente?

Tutti i tuoi preferiti *Personaggi TV • Cinema • Fumetto • Musica*

Quali canali TV guardi di più?

Hobby e aspirazioni

"Un mio amico mi ha chiesto se poteva entrare nel Club, Può farlo?"
Francesco

Sì, desidero iscrivermi al Club Nintendo e quindi ricevere la tessera associativa, la rivista del Club ogni 2 mesi, il numero segreto "Pronto Super Mario" e l'orologio Super Mario Watch. NOME .... COGNOME .... DATA DI NASCITA ....
VIA .... N. .... CAP .... CITTÀ .... PROV. .... TEL. ....
CONSOLE POSSEDUTA .... **S**celgo di pagare la quota di associazione al Club di L. 30.000 per un intero anno a partire dalla data di iscrizione (non avrò nient'altro da pagare e nessun obbligo di acquisto) nel seguente modo:
☐ Con Assegno Bancario non trasferibile intestato a Linea Gig S.p.A. (allego assegno) ☐ Con versamento sul conto corrente postale n. 12434247, intestato a SIMAD S.r.l. - Via Casnida 22 - 24047 Treviglio (BG) (allego la fotocopia della ricevuta del bollettino di c/c postale).

Indica il modello di orologio che preferisci (nel caso quello scelto sia esaurito, Linea Gig si riserva di inviarne un altro disponibile).

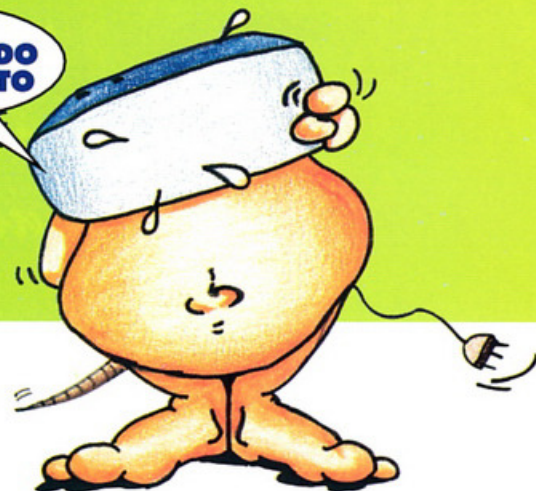
FIRMA (di un genitore per i minorenni)

....

☐ MARIO MANIA ☐ SUPER NES ☐ MARIO TIME ☐ YOSHI

Spedisci questo coupon in busta chiusa a:
CLUB NINTENDO c/o Simad
Cas. Post. 159 - 24047 Treviglio (BG)

TIPS 'N TRICKS

I trucchi dei lettori

ADVENTURE ISLAND II - NES

Trucco di Francesco Dallorto detto Frank

Per iniziare il gioco in qualunque isola, nello schermo dei titoli premere DESTRA, SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, A, B, A, B.

BIONIC COMMANDO - NES

Se volete uscire dall'area in cui state giocando premete A e B contemporaneamente.

BUBBLE BUBBLE - NES

Inserite la password D D F F I, potrete giocare in qualsiasi livello; inserite la password D D I J I potrete giocare a SUPER BUBBLE BUBBLE

DOUBLE DRAGON - NES

Per continuare a giocare dopo la morte premete ai Livelli 1 - 3: SU - DESTRA - GIU'- SINISTRA - A - B; ai Livelli 4 - 6: SU - GIU'- SINISTRA DESTRA - B - A - A; ai Livelli 7 - 9: A - A - B - B - GIU' - SU- DESTRA - SINISTRA.

KICKLE CUBICLE - NES

Prima dell'accensione del NES tenere premuto GIU'. Se il monitor diventa blù o bianco premere SELECT e... giocherete ad un gioco speciale!

LIFE FORCE SALAMANDER - NES

Premete SU - SU - GIU' - GIU' - SINISTRA - DESTRA - SINISTRA - DESTRA - B - A - START. Avrete ben 30 vite!

MIKE TYSON'S PUNCH-OUT - NES

Il codice per giungere direttamente a Tyson è: 007 373 5963.

PROBOTECTOR - NES

Premere per avere ben 30 vite SU - SU - GIU' - GIU' - B - A - START.

TETRIS - NES

Nel secondo monitor di titoli scegliete il modo B e al primo pezzo che cade premete contemporaneamente A, B e SELECT.
Appena il pezzo considerato ne urta un altro e si ferma avrete magicamente terminato il gioco.
Per addizionare 10 livelli a quello considerato premete A e START contemporaneamente quando col cursore siete sul livello desiderato.

Due soci speciali, vecchi frequentatori della console, inviano istruzioni a blocchi di NES E SNES e si aggiudicano le pagine dei trucchi made in Club Nintendo. Dai Nintendoingrippati si alza un caloroso boato di applausi! Storica riconciliazione tra tutti quelli che misurano con il bilancino le percentuali di spazio dedicate alle due MITICHE!!

GOOF TROOP - SNES PASSWORDS

Trucco di Fabrizio Butera da Balangero

Livello 2: ciliege - diamante rosso - diamante blù - ciliege - banane Livello 3: diamante rosso - ciliege - diamante blù - diamante blù diamante rosso Livello 4: banane - ciliege - diamante blù - diamante rosso - banane Livello 5: banane - ciliege - diamante verde diamante rosso - banane

ALIEN 3 - SNES

Durante il gioco con il secondo joypad premere bene in ordine A, B, Y, X. Ora premere sul primo joypad i seguenti pulsanti (a piacimento): A per avere l'invincibilità, X per avere armi illimitate.

ALADDIN - SNES PASSWORDS

Livello 1 - Genio, Abù, Aladdin, Sultano - Livello 2 - Jafar, Abù, Jasmine, Genio - Livello 3- Genio, Jafar, Aladdin, Abù
Livello 4- Abù, Aladdin, Genio, Jasmine - Livello 5- Jasmine, Jafar, Sultano, Jasmine - Livello 6- Jafar, Jasmine, Aladdin, Jafar
Livello 7- Aladdin, Jasmine, Abù, Sultano

AERO THE ACROBAT - SNES

Trucco per saltare il livello
Entrate nello schermo delle opzioni e premete bene-bene: BASSO - A - BASSO - Y - BASSO - A - BASSO - Y
Se sentite una campanella vuol dire che il trucchetto è attivato. Ora appena cominciate a giocare mettete il gioco in pausa e premete (sempre bene): ALTO - X - BASSO - B- SINISTRA - Y - DESTRA - A - L - R - e SELECT

STREET FIGHTER 2 TURBO - SNES

Selezionate il VS. MODE e scegliete i personaggi. Durante la scelta dello schermo dell'handicap usate il vecchio ma utilissimo trucco premendo sul secondo joypad: BASSO - R - ALTO - L - Y - B: se sentirete delle note musicali e lo schermo scorre da destra verso sinistra il trucco funziona. Questo trucco permette di disattivare una o tutte le mosse speciali in modo da rendere più equo il combattimento tra un novizio e un veterano.

HELP!

**Considerando le numerose lettere di richieste di aiuto, vi indichiamo il sistema migliore per ottenere suggerimenti.
Inviate il vostro indirizzo e, se volete, numero telefonico alla Zona Scambio. La sigla *HELP* vi darà diritto di precedenza nella pubblicazione. Troverete tanti soci del Club che potranno direttamente soccorrervi telefonandovi o scrivendovi.**

BIT PARADE

Ebbene sì! È stato difficile staccare Virus e Game dai loro Game Boy. E soprattutto è stato difficile strappar loro dei giudizi. *"Tutto bellissimo!" "Tutto O.K.!"* (Virus si è perfino dimenticato di mangiare qualche bit.) Poi sono tornati alla ragione e, comodamente legati alle loro sedie di redazione, hanno stilato l'ultima classifica.

a cura di

1° GRAFICA
THE BLUES BROTHERS

Virus e Game, patiti di rock'n roll, di palcoscenico, di situazioni metropolitane, di fughe e concerti, sono particolarmente affezionati ai fratelloni e li premiano anche nel Game Boy.

LA PROSSIMA BIT PARADE, A RETI UNIFICATE, SNES, NES E GAME BOY, SARÀ LA VOSTRA!!!

1° GAME PER 4
TOP RANKING TENNIS

Non sarebbe carino rivelare chi ha vinto il doppio tra Virus e Game, però è assolutamente carino rivelare che questo sportivissimo gioco per Game Boy vince da fondo campo la coppa tennis!!

1° SIMPATIA
THE FIDGETTS

"Chi lo conosce lo ama, chi lo ama lo vuol far conoscere".
Con questa sibillina motivazione The Fidgetts vince il 1° premio simpatia e non poteva essere diversamente... basta guardarlo negli occhi!

1° SPARATUTTO
ALIEN 3

Avete un fucile da polso e un lanciafiamme. Dovete fermare la Regina. Sparate ininterrottamente in tutte le direzioni. Il Game Boy vi salta nelle mani. Così Alien 3 vince il primo premio sparatutto!

1° OPERA 1ª
WARIOLAND

Visto, preso, giocato, premiato!! Una cassetta stupefacente, una giocabilità estrema, un personaggio nuovo già diventato Cult. Sicuramente l'opera 1ª da premiare nel '94.

1° ROMPICAPO
MARIO & YOSHI

Tutti d'accordo: amanti del puzzle, raccoglitori nati, velocisti di tasti, ricercatori di record. Tutti d'accordo per questa nuova specialità dei numero 1 nel mondo.

1° AVVENTURA
THE LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING

L'amata patria è lontana, la misteriosa isola di Koholint, con strane creature, mostri e celle sotterranee è il terreno su cui Link dovrà recuperare gli strumenti musicali delle Sirene. L'avventura è davvero Epica.

1° CLASSIC
SUPER MARIO LAND 1&2

Se si parla di classici non c'è scelta. Mario, sempre Mario, il grande Mario. Virus concorda con Game e Game concorda con Virus. Al 100%, senza ombra di dubbio. Ok dai Nintendomaniaci.

1° GRAFICA
LOONEY TUNES

Gli skizzatissimi nipoti di skizzatissimi zii, recensiti da due skizzatissimi redattori, potevano mancare il primo premio per la grafica? 7 livelli e... skizzerete un SI' anche voi!

INVIARE LE PREFERENZE A:
VIRUS & GAME - LINEA GIG NINTENDO
VIA VOLTURNO, 3/12
50019 OSMANNORO (FIRENZE)

a cura di U.D.R.

Ciao a tutti. Qui al Nintendo Club Village i muschi nati sui tasti della macchina mediterranea (alias console) fanno una leggera ombra polverosa, mentre io mi tuffo nel più blù degli schermi (quello alla mia sinistra). Dolci fanciulle piovono in fila sul video ed io le raccolgo velocemente, tutte, con una foglia di palma gigante. Bibite rinfrescanti appaiono e scompaiono nel livello 2. Insomma, una vera pacchia di vacanz........aaaaaaAAARG!!! Dov'è U.A.D.R.!?! Doveva sostituirmi per farmi andare al mare!!! Se lo trovo.......

VIA NINTENDOCLUB N.1

Mitico Club Nintendo mi chiamo Francesco Vivona, ho 12 anni e sono nuovo del Club. Vi scrivo per comunicarvi i miei Scores, per farvi qualche domanda e per dirvi alcuni trucchi. Prima di passare agli Scores sono fiero di dirvi che sono il capo dei Nintendomaniaci della mia via e quindi il migliore Nintendogiocatore. Tra i miei records il primo tra tutti è Super Mario World completato con 96 livelli, in 2 ore e 45 minuti, 99 vite e 9 985 780 punti e Super Mario Bros. 3 in 3 ore e 8 535 700 punti (*GULP!*). Le domande sono: 1) Un mio amico possiede lo Snes versione Usa e mi ha chiesto se poteva entrare nel Club, può farlo? *(oh! Yes! bel collegament!)* 2) Esiste un cartone animato sul mitico Mario? Un grande saluto a tutti, soprattutto a Mario da me e da tutti i nintendomaniaci della mia via.

Mitico Francesco, propongo anzitutto di ribattezzare la tua strada Via NintendoClub e il tuo numero N.1, dopodichè invito tutti voi a fondare un Club dandogli un nome e comunicandolo a noi della redazione. Per la domanda 1) può abbonarsi richiedendo tutte le modalità a Nintendo Club e diventare così uno dei nostri. Per la 2) il cartone esiste. La pubblicazione dei trucchi, avverrà nei prossimi numeri. Ciao da U.D.R.

NO ALL'ERRATA CORRIGE!

Cari amici, sono un abbonato di 11 anni possessore di un Nes che si interessa di varie console. Inizio con una osservazione: nel numero 1 del '94 si dice che la consolemania è una mania e non una rivista, prego l'errata corrige al più presto. Domande: 1) un buon gioco di guida per Nes esiste? 2) chi ha creato Super Mario? (nome please) 3) Virus è cianotico? 4) E'stato recensito Spiderman Return of the Sinister Six? Se sì da 1 a 10 che gli date? 5) Adoro i picchiaduro, Mighty Final Fight Nes è buono? Seconda parte di lettera da pubblicare in Tips 'n Tricks. Basta per adesso. Francesco Padovese

Caro Francesco (deve essere il nome di riconoscimento dei nintendomaniaci !) mi sembri un "duro"! Spero che tu ti intenerisca un pò pensando alle mie povere vacanze passate dentro una scrivania! E a raffica anch'io risponderò a: niente errata corrige perchè "prima" console mania significa mania da console," poi "qualcuno ha preso il termine e l'ha messo come titolo di una rivista. Sarebbe come dire che la Repubblica non è la forma di governo dello stato italiano ma un quotidiano! O.K.!? 1) ti do il migliore! Nigel Mansell's World Champion 2) già abbondantemente citato nelle nostre pagine il papà del Mitico è il designer giapponese Miyamoto Sigeru 3) Virus diviene cianotico tutte le volte che non riesce a infettare la mia console preferita! 4) non direi giacchè non gira Gig 5) anch'esso non fa parte delle cassette originali Gig, prova a picchiare duro con Battle Toads & Double Dragon! Le tips saranno pubblicate prossimamente. O.K. per adesso e tutti i miei saluti. U.D.R.

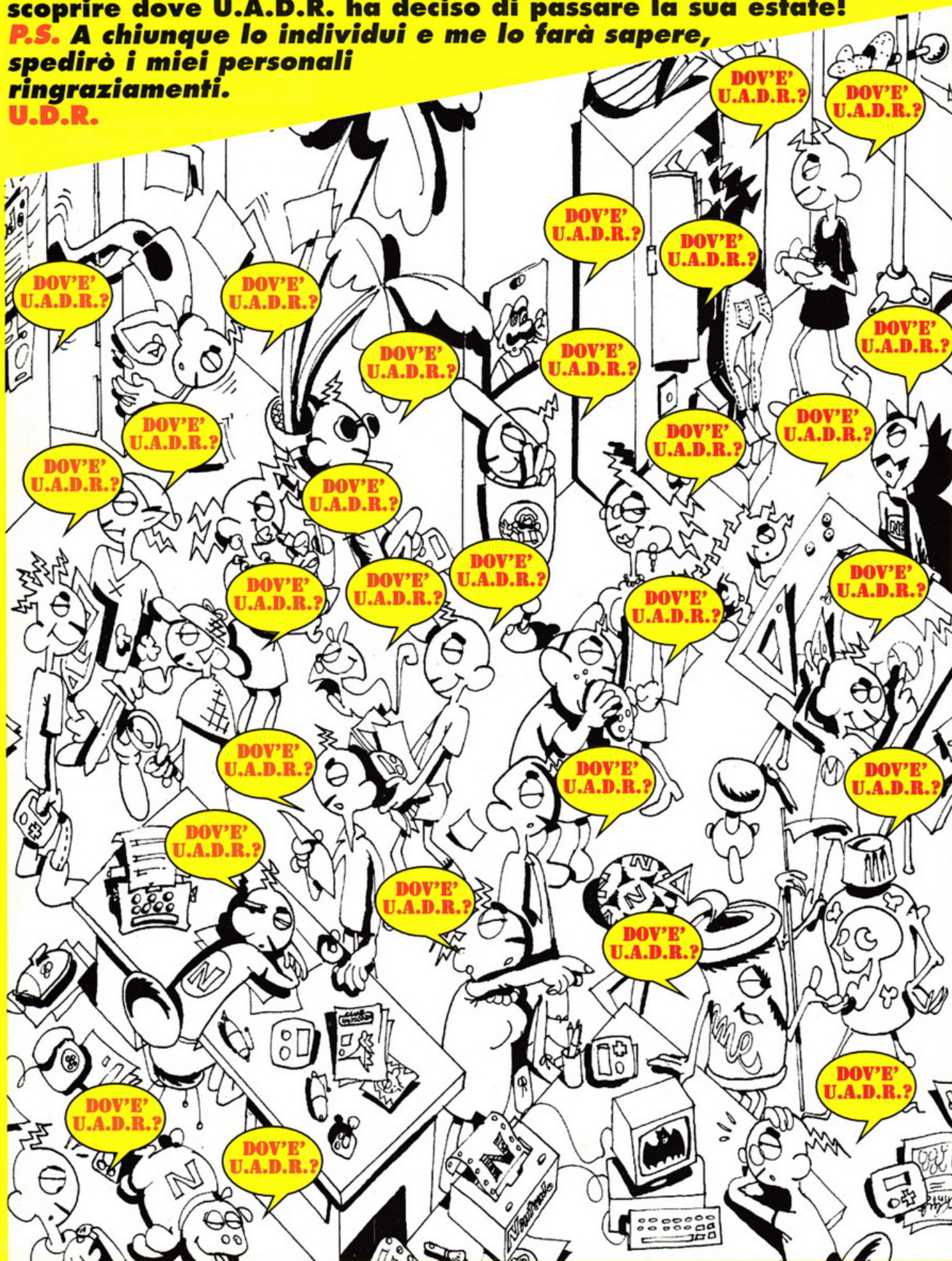
L'EVIDENZIATORE

Non potendo mettervi tutti evidenziamo il... meglio!!

✔ Superfantasmagorica redazione "Club Nintendo" in Austria ho comperato una cassetta Nes e solo in Italia mi sono accorto che non aveva il dispositivo italiano, help, aiuto, sono sicuro che mi aiuterete!! Emanuele De Lucia (*o ti procuri un convertitore oppure tieni la cassetta su di un mobile come souvenir dell'Austria).*

✔ Caro Super Mario, vorrei sapere dove posso trovare il marsupio per mettere il Game Boy e i titoli di tutte le cassette dove ci sei tu, Super Mario. Bacioni Maria Carolina Vesce (*per il marsupio prova nei negozi Amico Giò, per le cassette Super Mario è già stata pubblicata la lista nel numero 2/3 al corso di Nintendolingua).*

✔ Caro Super Mario perchè non fate Nintendo Club ogni mese? Perchè non fate la Top Ten dei videogiochi? perchè non fate una rubrica sulla manutenzione? Potete mandarmi il poster di SuperMario? Danilo Panebianco (*già, perchè? Passiamo i quesiti alla direzione).*

GIG NINTENDO POSTA CLUB
via Volturno 3/12
50019 Osmannoro Firenze

ZONA SCAMBIO

Zona di raccolta di HELP, di scambi, di amici per fondare Club. D'obbligo l'invio di indirizzi completi, per il resto le vostre lettere sono già NINTENDONICAMENTE SUPER!!

La smemore ma simpaticissima socia Alessandra Colosetti che, senza un preciso indirizzo, cercava disperatamente Bubble Bubble nel numero 1 del Club Nintendo, precisa adesso che abita in via F. Donaver 18/26 16143 Genova e che cerca ancora Bubble Bubble. Puntualizzazione effettuata.

Per cessata attività NES e inizio nuova attività SNES Marco Gambardella cede stock di 20 giochi anche sfusi. Scrivere subitissimo a Gambardella Marco via Aniello Falcone 130 80127 Napoli oppure telefonare allo 081/5785049.

HELP + SCAMBIO da parte di Cillo Dario via Pomponio Nenna 27 70050 Santo Spirito Bari. L'Help è per Popeye 2, mai riuscito a superare l'ultimo quadro, lo scambio è per giochi Game Boy in genere. La lettera reca un P.S. *Potreste aumentare le pagine della rivista?* (?!!?!!? ma....?).

Pronto Soccorso Idraulico per Roberto Capacci via Pietro Agosti 195 18038 Sanremo Imperia tappezza di Help la sua busta per superare il castello di Wario in Super Mario Land 2. Chiave inglese e carta e penna alla mano i fans del famoso Bros. si mobilitino!

HELP! HELP! HELP! *"Sono bloccata nella fabbrica di cemento di Total Recall!!!"* Questo il drammatico appello di Monica Angelucci via dei Cochi 10 00133 Roma. Un'intera armata di salvanintendoingrippati si sta già precipitando per salvare la bella fanciulla...

Provare per credere! E' lo slogan da perfetto venditore adottato dallo scambista Antonio Meoli via MonteMauro 15 82010 Apollosa Benevento. Cede console Nes e giochi per cambio console, ottima trattativa!!

Vendite nintendomaniache di stupende cassette 8 bit causa acquisto di Supernintendo. Per informazioni scrivere a Paolo Traverso, via B.Parodi n.141/4 Ceranesi Genova oppure telefonare al 010/781904.

Se siete interessati scrivetemi etc... così Matteo Farinacci via Alcide De Gasperi 159 P.Picena 62 016 Macerata propone un kit quasi completo etc. di giochi e console. Chi è interessato etc. gli scriva.

SUPER HELP!! Vincenzo De Angelis Via Papilia 3° lotto 252IP 87100 Cosenza cerca trucchi per Air Wolf e Blues Brothers causa sfinimento senza fine dei suddetti giochi. Tutti i soci sono pregati di attivare il soccorso rapido per Nintendoingrippati.

Con le lacrime agli occhi sto pensando di vendere il mio Nes per passare al SuperNintendo, ma la scelta è difficile. Non esiste una meraviglia che applicata al SuperNintendo permetta di usare le cassette Nes? (*purtroppo almeno per ora no!*). Comunque pubblicate la mia lettera: vendo comunque (*cioè con le lacrime agli occhi*) Nes trattato benissimo. Serena Sguiamatti c.so Cavour n.28 Gattinara 13045 VC tel. 0163/831195.

DOPPIO HELP 1) come si supera il quarto muro di "Bart the space mutant" 2) come si supera la guerra mondiale di Time Sord ?.Chi lo sa scriva subito a Claudio Guerra via 4 novembre n.11 61010 Pietracuta PS o telefoni al 0541/923181.

NUOVO NUMERO TELEFONICO PER TUTTI I NINTENDOINGRIPPATI!

0363/304247 PRONTO SUPER MARIO

LUNEDI'/MERCOLEDI'/VENERDI' DALLE 14,00 ALLE 18,30

GOOAL!
Un calcio alle solite partite!
SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
SPETTACOLARE, D'EFFETTO E SOPRATTUTTO DI BRAVURA. MARCATELO STRETTO PERCHÉ NON S'ERA MAI VISTO UN SOCCER GAME COSÌ.
NUOVI CORI CON EFFETTI STADIUM SOUND.™
NUOVO MISURATORE DI POTENZA PER PASSAGGI PERFETTI.
EA SPORTS PRESENTS
LICENSED BY Nintendo
5 PLAYER
FIFA
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
PRESENTED IN EA SPORTS STADIUMSOUND
ocean
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
NUOVO REPLAY CON ANGOLAZIONE INVERSA E RALLENTATORE.
POSSIBILITÀ DI GIOCARE IN 5 CONTEMPORANEAMENTE (CON APPOSITO ACCESSORIO).
GRANDE CONTROLLO DI PALLA, COLPI DI TACCO E TIRI SPETTACOLARI.
DELLA BIT GENERATION
DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO
ARMANDO TESTA SPA
GIG ELECTRONICS
Controlla che ci sia il marchio GIG, avrai così la certezza di avere prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, la garanzia totale e la possibilità di iscriverti al mitico Club Nintendo.
Nintendo®
IL NUMERO UNO NEL MONDO